

M287_LB1	für 6.0	für 5.0	für 4.0	für 3.0	für 2.0
Punkte	40.0	32	24	16	8
ME25					

LuL1		LuL2	
PKT	0.0	PKT	0.0
Note	1.0	Note	1.0

#	#.#	Formales	Kriterien	+++	++	+	0
1	2	Codestruktur	Variablenamen sind gemäss Best-Practise. Sauber getrennte Bereiche, nachvollziehbare Reihenfolge, sinnvolle Gruppierung. Wieder verwendbarkeit von Code.	3,0			
	3	Kommentierung	Die Menge an Kommentaren ist angemessen (Best-Practise). Files haben einen substantiellen Header (Best-Practise). Klassen sind ausgesagtig kommentiert.	3,0			
	4	Cooperation	Die Teilnehmenden können einen Live-Sharing-Link verschicken. Live-Sharing kann angewendet werden. TEAMS-Sharing gelingt reibungslos.	3,0			
#	#.#	LU01: Verweise & URL-Aufbau	Kriterien	+++	++	+	0
2	1	Aufbau	Die Syntax und die Bestandteile können genannt und dargelegt werden. Die im Unterricht besprochenen Protokolle für eine URL können dargelegt werden.	3,0			
	2	Verweis & Anker	Relative und absolute Pfade können am eigenen Code erklärt und angewendet werden. Verweise auf Webseiten können nach Vorgaben gesetzt und Eigenschaften manipuliert werden. Relative und absolute Verweise können erklärt und anwendet werden. Lokale Verweise können dargestellt und angewendet werden.	3,0			
#	#.#	LU02: CSS-Selektoren	Kriterien	+++	++	+	0
3	1	Einführung	Der Aufbau und die Bedeutung von CSS-Selektoren können in eigenen Worten erklärt und im Code aufgezeigt werden. Kann Selektoren anhand der Eigenschaften und Werte deklarieren. Kann CSS-Quellcode nach Best-Practise kommentieren. Kann externe und interne CSS korrekt einbinden	4,0			
	2	Element, Klassen, ID	Kann Arten und Klassen von Selektoren nennen und erklären. Kann HTML-Elemente mit dem Typselektor ansprechen. Kann Klassenselektoren/ID-Selektoren erläutern und anwenden.	3,0			
	3	Spezielle Selektoren	Kann die im Unterricht besprochenen Spezial-Selektoren erklären und die Anwendung am eigenen Code aufzeigen. Kann Attributselektor deren Attributwerte anwenden.	3,0			
	4	Pseudo-Klassen	Kann erklären was Pseudo-Klassen sind und kann diese für HTML-Manipulation gezielt einsetzen. Kann die im Unterricht besprochenen Spezialklassen nennen und ihr Verhalten erklären. Kann die im Unterricht besprochenen Spezialklassen nach Vorgaben anwenden.	3,0			
#	#.#	LU03: Box-Modell	Kriterien	+++	++	+	0
4	1	Box-Modell	Kann die wichtigsten 2 Boxmodelle nennen und erklären. Kann das erste Boxmodell anwenden. Kann das zweite Boxmodell anwenden.	3,0			
#	#.#	LU04: Display	Kriterien	+++	++	+	0
5	1	Display	Kann die im Unterricht besprochenen Werte für die CSS-Anweisung "display" nennen und erklären. Kann die im Unterricht besprochenen Werte für die CSS-Anweisung "display" im eigenen Code darlegen. Kann die im Unterricht besprochenen Werte für die CSS-Anweisung "display" anwenden.	3,0			
	2	Flexbox	Kann das Grundkonzept des Layoutmodells "Flexbox" erklären und am eigenen Code demonstrieren. Kann die wichtigsten Eigenschaften des Containers nennen, erläutern und anwenden. Kann die wichtigsten Eigenschaften des Items nennen, erläutern und anwenden.	3,0			
	3	Grid	Kann das Grundkonzept des Layoutmodells "Grid" erklären und am eigenen Code demonstrieren. Kann die wichtigsten Eigenschaften des Layouts nennen, erläutern und anwenden. Kann die wichtigsten Areas des Layouts nennen, erläutern und anwenden.	3,0			
	Zwischensumme			40,0			

#	##	Bonus	Kriterien	+++	++	+	0
6	1	Bonus	Für Non-Native-English-speakers: Demonstration ist auf Englisch (3 Punkte) = ca. 1/4 Note	3,0			
			Für Non-Native-English-speakers: Diskussion ist auf Englisch (3 Punkte) = ca. 1/4 Note	3,0			
			Hinweis: Für Native-English-Speakers ist die Wahl zwischen Hochdeutsch und English notenneutral.	3,0			
		Zwischensumme		9,0			

LuL1	Kommentare	LuL2	Kommentare
0.0		0.0	

#	#.#	Malus	Kriterien	---	--	-	0
7	1	Vorbereitung - bis 5%	Tritt verspätet dem TEAMS-Call bei (Ausnahme höhere Gewalt). Bei Beginn des Fachesprächs ist der der Codeeditor nicht parat bzw. gestartet Codes aus dem Unterricht liegen nicht vor bzw. sind unstrukturiert/unlogisch abgelegt oder benannt.	-2,0			
	2	Entwicklungsumgebung - bis 5%	The eigene Entwicklungsumgebung unsicher oder ineffizient verwendet. Die benötigten Files können nur mit Wartezeiten gefunden werden. Der Wechsel zwischen Codierung und Ausführung geschieht ineffektiv oder ineffizient.	-2,0			
	3	Schriftsprache - bis 10%	Nicht-Anwendung der Schriftsprache (ab 2/3, ca. 50%, ca. 1/3)	-4,0			
	Zwischensumme			-8,0			

LuL1	Kommentare	LuL2	Kommentare
0.0		0.0	